DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ

ПОСТРОЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	2
МОЩНЫЙ ЗАГОВОР	6
УСИЛЕННОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ	10
ПЕРЕГРУЗКА	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ	БОНУС АТАКИ	УРОН	ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ	КД	ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	○	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	○	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	○	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	○	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	○	20

ШКОЛА ВЫЗОВА

МАЛЫЙ ВЫЗОВ	○	2
БЕЗОПАСНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	○	6
ФОКУСИРОВАННЫЙ ВЫЗОВ	○	10
НАДЁЖНЫЙ ПРИЗЫВ	○	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

УЛУЧШЕННАЯ МАЛАЯ ИЛЛЮЗИЯ	2
ПЛАСТИЧНЫЕ ИЛЛЮЗИИ	6
СОБСТВЕННАЯ ИЛЛЮЗОРНОСТЬ	10
ИЛЛЮЗОРНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

МРАЧНАЯ ЖАТВА	2
НЕЖИВЫЕ РАБЫ	6
ЕДИНЕНИЕ С НЕ-ЖИЗНЬЮ	10
УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○ ○ ○

ПРОВАЛ ○ ○ ○

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА ОГРАЖДЕНИЯ

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА	2
ПРОЕКЦИЯ ЗАЩИТЫ	6
УЛУЧШЕННОЕ ОГРАЖДЕНИЕ	10
СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ

ГИПНОТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД	2
ИНСТИНКТИВНОЕ ОЧАРОВАНИЕ	6
УСИЛЕННОЕ ОЧАРОВАНИЕ	10
ЛОЖНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ○	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ○	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ ○	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ ○	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ○	20

ШКОЛА ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

МАЛАЯ АЛХИМИЯ ○	2
КАМЕНЬ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ○	6
ПЕРЕВЁРТЫШ ○	10
ГЕНИЙ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ○	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ

ЗНАМЕНИЕ	2
ЭКСПЕРТ ПРОРИЦАНИЯ	6
ТРЕТИЙ ГЛАЗ	10
ВЕЛИКОЕ ЗНАМЕНИЕ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ
БОНУС АТАКИ	УРОН / ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	1
МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ	1
МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ	20

ПЕСНЬ КЛИНКА

ТРЕНИРОВКА ВОЙНЫ И ПЕСНИ	2
ПЕСНЬ КЛИНКА	2
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	6
ПЕСНЬ ЗАЩИТЫ	10
ПЕСНЬ ПОБЕДЫ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ

Вы сосредоточили свои исследования на магии, которая создаёт могущественные стихийные эффекты, такие как ледяной холод, жгучее пламя, раскатистый гром, трещащие молнии и едкая кислота. Некоторые боевые маги находят своё призвание в армии, идя на службу в артиллерию и уничтожая вражеские армии издалека. Другие используют свои впечатляющие возможности, чтобы защитить слабых. Остальные же ищут свою собственную выгоду на поприще бандита, искателя приключений или начинающего тирана.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Воплощения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ПОСТРОЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Начиная со **2 уровня**, когда вы накладываете разрушительное заклинание, то можете создать относительно безопасные участки внутри зоны поражения, которые оно не затрагивает. При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

МОЩНЫЙ ЗАГОВОР

С **6 уровня** ваши причиняющие урон заговоры воздействуют даже на тех существ, которые избегают основного эффекта. Если существо преуспевает в спасброске от вашего заговора, оно получает половину урона от него (если есть), но не получает дополнительных эффектов от него.

УСИЛЕННОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Начиная с **10 уровня**, при броске урона от заклинания школы Воплощения, сотворённого вами, вы добавляете к одному броску урона свой модификатор Интеллекта.

ПЕРЕГРУЗКА

Начиная с **14 уровня** вы можете увеличить силу своих простейших заклинаний. Когда вы накладываете причиняющее урон заклинание волшебника 5 уровня или ниже, вы можете причинить им максимальный урон. Это умение не распространяется на заговоры.

Без вреда для себя вы можете использовать это умение один раз. Если вы повторно используете это умение до окончания продолжительного отдыха, то получаете урон некротической энергией 2к12 за каждый уровень заклинания сразу после его сотворения. Каждый следующий раз, при использовании данного умения до окончания про должительного отдыха урон некротической энергией увеличивается на 1к12. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ВЫЗОВА

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА ВЫЗОВА

Являясь вызывателем, вы предпочитаете заклинания, которые создают предметы и существ из воздуха. Вы можете силой мысли вызвать клубящиеся облака убийственного тумана или призвать откуда угодно существ для битвы на вашей стороне. С ростом мастерства вы узнаёте заклинания перемещения и сможете в мгновение ока телепортироваться на огромные расстояния, и даже на другие планы существования.

МАСТЕР СОЗИДАНИЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Вызова в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

МАЛЫЙ ВЫЗОВ

Начиная со **2 уровня**, когда вы выбираете эту школу, вы можете действием создать неодушевлённый предмет в своей руке или на земле в свободном пространстве, которое вы можете видеть, и которое расположено в пределах 10 футов от вас. Этот предмет не должен превышать в длину 1 фут (30 сантиметров) и весить более 10 фунтов, и его форма должна быть как у немагического предмета, который вы уже видели. Видно, что предмет магический, и он излучает тусклый свет в пределах 5 футов.

Предмет исчезает через 1 час, когда вы используете это умение вновь, или когда он получает любой урон.

БЕЗОПАСНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Начиная с **6 уровня,** вы можете действием телепортироваться на 30 футов в свободное пространство, которое можете видеть. В качестве альтернативы, вы можете выбрать пространство в пределах этого диапазона, занятое существом Маленького или Среднего размера. Если это существо согласно, вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

Использовав это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха или пока не сотворите заклинание школы Вызова 1 уровня или выше.

ФОКУСИРОВАННЫЙ ВЫЗОВ

Начиная с **10 уровня**, когда вы концентрируетесь на заклинании школы Вызова, ваша концентрация не может быть нарушена в результате получения урона.

НАДЁЖНЫЙ ПРИЗЫВ

Начиная с **14 уровня**, все призванные или созданные вами заклинанием школы Вызова существа имеют 30 временных хитов.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА ИЛЛЮЗИИ

Вы обучаетесь магии, которая обманывает чувства, затмевает разум и дурачит даже самых мудрых. Ваша магия утончённа, но иллюзии, сотканные вашим острым умом, заставляют казаться реальным невозможное. Некоторые иллюзионисты — включая многих волшебников гномов — являются трюкачами, использующими свои заклинания в представлениях. Другие, более зловещие мастера обмана, используют свои иллюзии, чтобы пугать и обманывать других для собственной выгоды.

МАСТЕР ИЛЛЮЗИЙ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Иллюзии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

УЛУЧШЕННАЯ МАЛАЯ ИЛЛЮЗИЯ

Когда вы выбираете данную школу на **2 уровне**, вы узнаёте заговор малая иллюзия. Если вам уже известен этот заговор, то вы изучаете любой другой заговор волшебника на свой выбор. Этот заговор не учитывается в общем количестве известных вам заговоров.

При сотворении малой иллюзии вы можете использовать эффекты звука и изображения вместе, единым заклинанием.

ПЛАСТИЧНЫЕ ИЛЛЮЗИИ

Начиная с **6 уровня**, если вы сотворили заклинание школы Иллюзии длительностью как минимум 1 минута, вы можете действием изменить характер этой иллюзии (используя обычные ограничения для этой иллюзии), при условии, что можете видеть эту иллюзию.

СОБСТВЕННАЯ ИЛЛЮЗОРНОСТЬ

Начиная с **10 уровня** вы можете инстинктивно создать иллюзорную копию самого себя в ответ на внезапную опасность. Если существо совершает по вам бросок атаки, вы можете реакцией создать иллюзорную копию между атакующим и собой. Атака автоматически промахивается по вам и уничтожает иллюзию.

После использования данного умения вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете воспользоваться им вновь.

ИЛЛЮЗОРНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

К **14 уровню** вы постигли секреты плетения теневых заклятий, что делает ваши иллюзии наполовину реальными. Когда вы накладываете заклинание Иллюзии 1 уровня или выше, вы можете выбрать любой неодушевлённый и немагический объект, являющийся частью данной иллюзии, чтобы сделать его реальным. Вы можете сделать это в свой ход бонусным действием, пока действует заклинание. Объект становится реальным на 1 минуту.

Например, вы можете создать иллюзию моста через разлом и держать его реальным достаточно долго, чтобы ваши союзники могли по нему перебраться.

Объект не может причинять урон или непосредственно ранить кого-либо.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

Школа Некромантии изучает вселенские силы жизни, смерти и не-жизни. Если вы сосредоточите свои изыскания в этом направлении, то узнаете, как манипулировать той энергией, которая питает все живые организмы. По мере увеличения ваших знаний вы научитесь вытягивать жизненные силы существ, разрушая своей магией их тела, трансформируя их в магическую энергию, которой можете манипулировать.

Большинство обычных людей видит в некромантах угрозу или даже вселенское зло, благодаря их тесной связи со смертью. Но не все некроманты злые. Просто силы, которыми они управляют, являются табу для общества.

МАСТЕР НЕКРОМАНТИИ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Некромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

МРАЧНАЯ ЖАТВА

На **2 уровне** вы получаете возможность собирать жизненные силы существ, которых вы убиваете своими заклинаниями. Один раз за ход, когда вы убиваете одно или несколько существ заклинанием 1 и более высокого уровня, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном удвоенному уровню этого заклинания, или утроенному, если заклинание принадлежало школе Некромантии. Вы не получаете это преимущество, убивая конструктов и нежить.

НЕЖИВЫЕ РАБЫ

На **6 уровне** вы добавляете заклинание *восставший труп* в свою книгу заклинаний, если его в ней ещё нет. Когда вы накладываете *восставший труп*, вы можете сделать его целью один дополнительный труп или кучу костей, создавая зомби или скелета соответственно.

Каждый раз, когда вы создаёте нежить, используя заклинание школы Некромантии, она получает дополнительные преимущества:

- Максимум хитов создаваемой нежити увеличивается на значение, равное вашему уровню волшебника.
- Создаваемые существа добавляют ваш бонус мастерства к броскам урона оружием.

ЕДИНЕНИЕ С НЕ-ЖИЗНЬЮ

На **10 уровне** вы получаете сопротивление к урону некротической энергией и максимум ваших хитов уже не может уменьшаться. Вы провели так много времени в контакте с нежитью и оживляющей их энергией, что научились преодолевать их самые опасные побочные эффекты.

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ

Начиная с **14 уровня** вы можете магией подчинить себе нежить, даже если она создана другим волшебником. Вы можете действием выбрать одну нежить в пределах 60 фт. от себя, которую можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Харизмы против Сл вашего заклинания волшебника. Если он успешен, вы не можете больше использовать это умение на данной цели. Если он провален, цель становится дружественной по отношению к вам и подчиняется вашим командам, пока вы не используете это умение снова.

Разумная нежить управляется подобным способом куда как труднее. Если у цели Интеллект 8 или выше, она совершает спасбросок с преимуществом. Если она проваливает спасбросок и имеет Интеллект 12 или выше, она может повторять спасбросок в конце каждого часа, пока не преуспеет и не высвободится.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ОГРАЖДЕНИЯ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА ОГРАЖДЕНИЯ

Школа Ограждения делает упор на магию блокировки, изгнания и защиты. Противники этой школы говорят, что её традиции в отрицании, а не в положительном утверждении. Однако вы понимаете, что прекращение действия ужасных эффектов, защита слабых и воздаяние злу может быть чем угодно, но только не философской пустотой. Это гордое и уважаемое призвание. Называемые оградителями, члены это школы становятся востребованными, когда злобные духи нуждаются в экзорцизме, когда важные места должны быть защищены от магического шпионажа, и когда порталы на другие планы бытия должны быть закрыты.

МАСТЕР ОГРАЖДЕНИЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Ограждения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Начиная со **2 уровня** вы можете плести вокруг себя магию для защиты. Когда вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, вы можете одновременно с этим использовать прядь магии для создания магической защиты, существующей до окончания продолжительного отдыха. Защита имеет хиты, равные вашему удвоенному уровню волшебника + модификатор Интеллекта. Когда вы получаете урон, его вместо вас получает защита. Если урон опускает хиты защиты до 0, то оставшийся после этого урон получаете вы.

Когда у защиты остаётся 0 хитов, она не может поглощать урон, но её магия остаётся. Если вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, защита восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню заклинания.

Единожды создав защиту, вы не можете создать её вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

ПРОЕКЦИЯ ЗАЩИТЫ

Начиная с **6 уровня**, когда видимое вами существо, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон, вы можете реакцией поглотить этот урон вашей Магической Защитой. Если урон опускает хиты защиты до 0, то защищаемое существо получает весь оставшийся урон.

УЛУЧШЕННОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Начиная с **10 уровня**, когда вы накладываете завершить проверку характеристики частью творимого заклинания (как в случае *контрзаклинания* и *рассеивания магии*), вы добавляете к этой проверке бонус мастерства.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Начиная с **14 уровня** вы совершаете спасброски от заклинаний с преимуществом.

Кроме того, вы получаете сопротивление к урону от заклинаний.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ

В качестве адепта школы Очарования, вы знаете, как с помощью магии заворожить и обмануть других существ и чудовищ. Некоторые обаятели являются миротворцами, подчиняющими враждебных существ, чтобы те сложили оружие или чтобы жестокие проявили милосердие. Другие чародеи являются тиранами, завораживающими не желающих идти к ним на службу. Существует также множество других обаятелей, представляющих нечто среднее.

МАСТЕР ОЧАРОВАНИЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Очарования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ГИПНОТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

Начиная со **2 уровня** ваши тихие слова и завораживающий взгляд волшебным образом могут одурманить другое существо. Выберите действием одно видимое вами существо в пределах 5 футов от себя. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника, иначе она будет очарована вами до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно выводится из строя и выглядит потрясённым. В следующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект, продлевая его до конца своего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы удалитесь от существа более чем на 5 футов, если существо не может больше ни видеть, ни слышать вас, или если существо получает урон.

После окончания эффекта, или если существо успешно совершило спасбросок от него, вы не можете использовать данное умение против этого существа, пока не завершите продолжительный отдых.

ИНСТИНКТИВНОЕ ОЧАРОВАНИЕ

Начиная с **6 уровня**, когда существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией перенаправить атаку, при условии, что есть другое существо, находящееся в пределах досягаемости этой атаки. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель. В случае успеха вы не можете использовать данное умение против атакующего, пока незавершите продолжительный отдых.

Вы обязаны решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась. Существа, которых нельзя очаровать, обладают иммунитетом к этому эффекту.

УСИЛЕННОЕ ОЧАРОВАНИЕ

Начиная с **10 уровня**, при накладывании вами заклинания школы Очарования 1 уровня или выше, которое нацеливается только на одно существо, вы можете сделать целью второе существо.

УСИЛЕННОЕ ОЧАРОВАНИЕ

На **14 уровне** вы получаете способность заставить существо забыть о магическом воздействии, которое вы на него оказали. При сотворении заклинания школы Очарования, которое очаровывает одно или несколько существ, вы можете изменить восприятие и воспоминания одного из них так, что оно забудет о том, что было очаровано.

Кроме того, перед тем как заклинание развеется, вы можете действием попытаться заставить выбранное существо забыть некоторые моменты его пребывания в зачарованном состоянии. Существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта против Сл вашего заклинания волшебника, или оно потеряет воспоминания за промежуток времени, измеряемый в часах и равный 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Вы можете заставить существо забыть меньшее количество времени. Количество забытого времени не может превышать продолжительность самого заклинания.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2			5		7		
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

ШКОЛА ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Вы были обучены заклинаниям, изменяющим энергию и материю. Для вас мир не является чем-то постоянным, напротив, он в высшей степениизменчив, и вы наслаждаетесь своей ролью агента перемен. Вы умеете манипулировать сырьём создания и можете изменять как физическую форму, так и ментальные качества. Ваша магия даёт вам возможность стать кузнецом в кузне реальности. Некоторые преобразователи являются проказниками, превращающими людей в жаб и преобразующими медь в серебро ради забавы и случайной наживы. Другие проводят свои магические исследования со всей возможной серьёзностью, ища силу богов, чтобы создавать и разрушать миры.

МАСТЕР ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Преобразования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

МАЛАЯ АЛХИМИЯ

Начиная со **2 уровня** вы можете временно изменять физические свойства одного немагического предмета, превращая структуру вещества из одной в другую. Вы совершаете специальную алхимическую процедуру на одном предмете, состоящем полностью из дерева, камня (но не драгоценного камня), железа, меди или серебра, превращая его в один из этих материалов.

За каждые 10 минут вы можете преобразовать до 1 кубического фута материала. Через 1 час, или когда вы теряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), материал возвратится в своё первоначальное состояние.

КАМЕНЬ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Начиная с **6 уровня** вы можете потратить 8 часов для создания камня преобразования, хранящего магию преобразования. Вы можете извлечь выгоду из камня самостоятельно, или передать его другому существу. Существо получает выгоду по вашему выбору до тех пор, пока камень находится в его распоряжении. Когда вы создаёте камень, выберите создаваемое им преимущество из следующего списка:

- Тёмное зрение в пределах 60 футов, как описано в главе 8
- Увеличение скорости на 10 футов, пока существо не перегружено
- Владение спасбросками Телосложения
- Сопротивление звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству (совершите выбор при сотворении камня)

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание преобразования 1 и выше уровней, вы можете изменить эффект вашего камня, если он находится у вас.

Если вы создаёте новый камень преобразования, предыдущий перестаёт работать.

ПЕРЕВЁРТЫШ

На **10 уровне** вы добавляете заклинание *превращение* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет там.

Вы можете накладывать *превращение*, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы можете выбрать в качестве цели только себя и превратиться можете в зверя, ПО которого не больше 1.

Активировав *превращение* подобным путём один раз, вы не можете делать это ещё раз до завершения короткого или продолжительного отдыха, хотя вы можете накладывать это заклинание обычным способом, за ячейки заклинаний.

ГЕНИЙ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Начиная с **14 уровня**, вы можете действием потребить запас магии, хранящийся в вашем камне преобразования. Когда вы так поступаете, выберите один из следующих эффектов. Ваш камень преобразования уничтожается, и не может быть использован вновь, пока вы не завершите продолжительный отдых.

Большая трансформация. Вы можете преобразовать один немагический предмет объёмом не более 5 кубических футов в другой немагический предмет схожего размера и массы, и равного или меньшего объёма. Вы должны 10 минут держать предмет в руках для его трансформации.

Возвращение к жизни. Вы накладываете заклинание оживление на существо, которого коснулись своим камнем преобразования, не тратя ячейку заклинания и даже без необходимости иметь это заклинание в книге заклинаний.

Вернуть молодость. Вы касаетесь камнем преобразования согласное существо, и видимый возраст этого существа уменьшается на 3к10 лет до минимума в 13 лет. Этот эффект не увеличивает его срок жизни.

Панацея. Вы снимаете все эффекты проклятий, болезней и ядов с существа, которого касаетесь камнем преобразования. Кроме того, это существо восстанавливает все хиты.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2			5		7		
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ

Советник-прорицатель востребован у знати и простолюдинов, так как все хотят знать о прошлом, настоящем и будущем. Являясь прорицателем, вы стремитесь снять покровы пространства, времени и сознания, чтобы видеть более ясно. Вы работаете над освоением заклинаний проницательности, удалённого наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

МАСТЕР ПРОРИЦАНИЯ

Когда вы выбираете эту школу на **2 уровне**, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Прорицания в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ЗНАМЕНИЕ

Начиная со **2 уровня**, когда вы выбираете эту школу, в вашем сознании возникают проблески будущего. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, сделайте два броска к20 и запишите их результаты. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок, или проверку характеристики, сделанную вами или существом, которое вы можете видеть, одним из этих бросков предсказания. Вы должны сделать выбор о том, что так поступаете, до броска, и вы можете заменить значение броска подобным путём только один раз за ход.

Каждый бросок предсказания может быть использован только один раз. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы теряете все неиспользованные броски предсказания.

ЭКСПЕРТ ПРОРИЦАНИЯ

Начиная с **6 уровня**, вы так легко творите заклинания школы Прорицания, что расходуете лишь малую часть своих сил. Когда вы накладываете заклинание школы Прорицания 2 уровня или выше, используя ячейку заклинаний, вы восстанавливаете одну уже израсходованную ячейку заклинаний.

Восстанавливаемая ячейка должна быть ниже уровнем, чем заклинание, которое вы накладываете, и не может быть выше 5 уровня.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ

Начиная с **10 уровня** вы можете действием увеличить силу восприятия. Когда вы так поступаете, выберите одно преимущество, которое будет длиться, пока вы не станете недееспособны или пока вы не совершите короткий или продолжительный отдых. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите отдых.

Большое понимание. Вы можете читать на любых языках.

Видеть невидимое. Вы можете видеть находящихся на линии обзора невидимых существ и предметы в пределах 10 футов.

Тёмное зрение. Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов, как описано в главе 8.

Эфирный взгляд. Ваше зрение простирается на Эфирный План в пределах 60 футов.

ВЕЛИКОЕ ЗНАМЕНИЕ

Начиная с **14 уровня** видения в ваших грёзах усиливаются и рисуют более точную картину того, что грядёт. Вы совершаете три броска к20 для вашего умения Знамение вместо двух.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ВОЛШЕБНИКА

ПЕСНЬ КЛИНКА

МАГИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня повашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Волшебник» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта
Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО И БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний.

Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Когда вы достигаете **2 уровня**, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16 и 19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАТЕЛЯ

На **18 уровне** вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

ФИРМЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы достигаете **20 уровня**, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

ПЕСНЬ КЛИНКА

Певцами клинка становятся эльфы, решившие отважно защищать свой народ и земли. Обычно, это эльфийские волшебники, которые достигли мастерства в школе боя, основанной на владении клинком и тайной магией. В бою певец клинка использует ряд сложных, но элегантных манёвров, которые отражают возможный урон и позволяют использовать магию для разрушительных атак и ловкой защиты.

ТРЕНИРОВКА ВОЙНЫ И ПЕСНИ

Когда вы выбираете эту традицию на **2 уровне**, вы получаете владение лёгкими доспехами и одним видом одноручного оружия ближнего боя по вашему выбору.

Вы также получаете владение навыком Выступление, если до того не владели им.

ПЕСНЬ КЛИНКА

Начиная со **2 уровня**, вы можете использовать тайную эльфийскую магию, называемую Песнью Клинка, при условии, что вы не носите средних или тяжёлых доспехов и не используете щит. Песнь Клинка наделяет вас сверхъестественной скоростью, ловкостью и сосредоточенностью.

Вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы начать Песнь Клинка, которая продлится 1 минуту.

Она прервётся раньше, если вы окажетесь недееспособным, наденете средний или тяжёлый доспех, щит или воспользуетесь обеими руками, чтобы провести атаку оружием. Вы также можете прервать Песнь Клинка в любое время (для этого не требуется действий).

Пока вы исполняете Песнь Клинка, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к КД равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)
- Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
- Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Акробатики).
- Вы получаете бонус ко всем спасброскам Телосложения, чтобы поддержать концентрацию на заклинании, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)

Вы можете использовать эту черту лишь дважды между коротким или продолжительным отдыхами.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **6 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

ПЕСНЬ ЗАЩИТЫ

Начиная с **10 уровня**, вы можете направить свою магию на поглощение урона пока длится ваша Песнь Клинка. Когда вы получаете урон, вы можете использовать вашу реакцию чтобы потратить один слот заклинания для уменьшения урона по вам на уровень слота заклинания, умноженного на пять.

ПЕСНЬ ПОБЕДЫ

Начиная с **14 уровня**, пока длится Песнь Клинка, вы добавляете модификатор вашего Интеллекта (мин. +1) к урону от ваших рукопашных атак оружием.

ВОЛШЕБНИК

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2			5		7		
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1